F1-manual 7/15/2002 10:10 AM 頁面 1

內容目次

簡介. 2
完整操作說明. 3
設定遊戲. 6
主選單. 6
創造與刪除玩者. 7
在駕駛艙內. 8
數位儀表板. 9
LCD儀表板. 10
遊戲模式. 12
駕駛學校 12
測試之日 14
單一競賽 15
冠軍賽 17
多玩者模式 18
遊戲選項 20
困難度 20
規則 22
控制方式 23
顯示方式 24
音效 25
精采重播 28
交通工具設定 29
交通工具設定教學課程 29
軟體著作權授權合約 31
客戶服務與技術支援 33

本產品已經由Entertainment Software Ratings Board計算銷售排名，有關ESRB銷售排名的詳細資訊或關於排名結果的任何意見，請跟ESRB聯絡，電話為：1-800-771-3772（國際電話）。

警語:請不要太過靠近電腦螢幕,保持良好的適當距離.勿長時間操作遊戲軟體,以免忽略正常作息,宜適度休息及運動.若您有癲癇相關症狀,進入遊戲前先諮詢您的醫生,並建議父母應該監督子女在電玩遊戲方面的遊樂狀況！

遊戲基本操作方式

動作	鍵盤	預設控制器
加速	A	D-pad ↑
方向盤	,/.	D-pad←→
煞車	Z	D-pad ↓

注意：除了這些基本指令之外，《F1 2002》包括了其他可以協助改變競賽結果的操控性能特點，有關進一步的資訊，請參考第三頁的《完整操作說明》。

簡介

在公元2002的一次方程式賽車賽季中戰線您的駕駛技能吧！這可是世界上最傑出的賽車手，駕著只能來自美商藝電、世界上科技最先進、裝飾最華麗、最性感車輛的遊戲，現在就搭上《F1 2002》朝獲得一次方程式賽車冠軍的道路前進吧！

特色：

- 《F1 2002》是第一款針對2002年賽季推出的一次方程式賽車遊戲，所以您可以跟著2002年FIA一次方程式世界冠軍賽的賽程來進行遊戲。
- 2002賽季豐田（Toyota）和雷諾（Renault）分別提供了一支新隊伍，而且推出了全新的Hockenheim設計。
- 藉由獲得資深一次方程式工程師Simon Phillips的提供資料，再透過精細的測量技術，可以分析您的駕駛與車輛的設定，以便幫助您調整各項參數。
- 新的小隊主題介面，讓您更輕易地將每個東西調整成您要的樣子。
- 強化的遊戲操作，支援包括力回饋與增強型鍵盤與掌上控制器選項，讓《F1 2002》成為本系列中、到目前為止最容易上手的一款遊戲。
- 擁有每支隊伍授權的真實駕駛艙，配備了最新的電子儀器，提供您空前未有的一次方程式賽車座艙體驗。
- Wheel to wheel collisions and high-resolution free body physics raise the intensity of racing gaming to new levels.
- 維修站隊員、賽車女郎、與競賽工程師，一同讓您對一次方程式賽車的體驗提升到更高的境界。
- 嶄新、增強型的動態氣候，使濕滑天氣下的競賽挑戰性更高！

有關其他產品的更多資訊，請造訪EA SPORT網站，網址：www.easports.com。

完整操作說明

在本章節中提供了有關《F1 2002》選單導覽與遊戲進行的完整控制指令，當您越精通這些控制指令的時候，便有更大的機會一路過關斬將，奪回勝利的旗幟！

注意：在本手冊中，預設的控制方式將以鍵盤指令顯示，如果您想使用其他操作方式的話，您可以在控制選單中重新設定按鍵（第23頁）。

一般遊戲操作

動作	鍵盤	預設控制器
加速	A	D-pad ↑
方向盤	,/.	D-pad ←→
煞車	Z	D-pad ↓
暫停	P	
立刻重播	R	
重新開始競賽	Y	
結束賽季	ESC	

進階駕駛操作與維修站策略指令

動作	鍵盤
進檔/退檔（當使用手排檔時）	左ALT鍵/右ALT鍵
離合器	Q
看後方	B
看左/右方	V/N
煞車斜角（前/後）	[/]
RPM限制器開/關	L
渦輪增壓器	O
噴射控制	/
要求/取消維修站	S

困難度、攝影機、與顯示控制熱鍵

注意：這些熱鍵僅適用於鍵盤

困難度設定

動作	鍵盤
駕駛協助（低/高/關）	F1
Opposite Lock協助（開/關）	F2
煞車點協助（低/高/關）	F3
穩定性協助（低/高/關）	F4
車身打轉恢復協助（低/高/關）	F5
車身不會毀損（開/關）	F6
自動排檔（開/進檔/退檔/關）	F7
摩擦力控制（低/高/關）	F8
煞車防鎖死（低/高/關）	F9
維修站路線協助（開/關）	F10
離合器協助（開/關）	F11

顯示設定

動作	鍵盤
LCD模式	ENTER
LCD上/下	↑/↓
LCD增加/減少	→/←
擷取畫面	F12

攝影機設定

動作	鍵盤
駕駛座攝影機	INS
車上攝影機	HOME
懸吊攝影機	PAGE UP
巡迴攝影機	PAGE DOWN
從車後方切換觀點	+
從車前方切換觀點	-

懸吊攝影機控制

動作	鍵盤
向上/下移動	8/2
向左/右旋轉	4/6
拉近/拉遠視角	9/7

設定遊戲

從選擇您的賽車手，到調整攝影機角度，《F1 2002》讓您可以根據自己的喜好來進行遊戲。

在您第一次進行《F1 2002》的時候，您必須創造玩者檔案：輸入您檔案的名稱、選擇隊伍、選擇駕駛員並挑選國籍。這些細節將用來創造您獨特的玩者檔案，以便用來追蹤您的選單選項與一般進行《F1 2002》的流程。

為了設定玩者身分：

1. 在文字欄中輸入玩者名稱。
2. 敲擊"接受"（ACCEPT）圖示來叫出隊伍（Select Team）畫面。
3. 敲擊隊伍圖示來選擇隊伍。
4. 敲擊"接受"（ACCEPT）圖示來叫出擇賽車手（Select Driver）畫面。
5. 藉由敲擊照片來選擇賽車手。
6. 敲擊"接受"（ACCEPT）圖示來叫出國籍（Select Nationality）畫面。
7. 敲擊國家的國旗以便選擇代表該國。
8. 敲擊"接受"（ACCEPT）圖示來叫出主選單。

主選單

從主選單畫面中，您可以開始一場比賽、進行幾種不同的遊戲模式、調整遊戲選項，並觀看所儲存的精采重播。

◆ 將游標移動到圖示上，可以在畫面底部看到求助文字。

創造及刪除玩者

如果您正在同一台電腦上，與一個與多個朋友進行《F1 2002》，您們每一個都應該創造屬於自己的玩者，然後在開始遊戲的時候，從主選單選擇正確的玩者。

為了創造一名額外的玩者：

1. 敲擊在主選單底部的"玩者"（PLAYERS）圖示，以便叫出玩者畫面。
2. 在畫面底部敲擊"創造"（CREATE）圖示。
3. 跟著在"設定遊戲"（請參考第六頁）中的步驟，來創造一名新的玩者。
4. 敲擊"接受"（ACCEPT）圖示以便回到主選單，在那裡將自動選用您創造的新玩者。

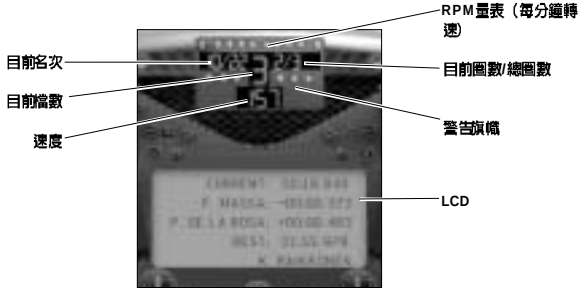
為了刪除已存在的玩者：

1. 在玩者畫面中，藉由敲擊箭頭鈕來選擇玩者名稱。
2. 敲擊"刪除"（DELETE）圖示並藉由敲擊"接受"（ACCEPT）圖示來確認刪除動作。

在駕駛艙內

是進行駕駛的日子了——也是賺取金錢的時候，做好接受一次方程式賽車中最聰明、也最大膽的賽車手們的挑戰吧！他們將為了爭奪站到台上領獎的榮耀，跟您在賽程中全面奮戰。

駕駛艙將是您在跑到中最好的朋友，他們會讓您知道自己該在賽程中表現，並根據您車輛的情況提供資訊，請好好注意顯示幕所提供的訊息，不然您可能得將車子推進維修站。



每個隊伍的駕駛艙畫面都不盡相同，不過全部擁有以下的特點：

數位儀表板

RPM（每分鐘轉速） 當您的轉速增加時，燈號會依序亮起；當您採用手動排檔時，請記得在出現紅燈的時候進檔。

GEAR（檔數） 將以1-7（前進檔）、N（空檔）或R（倒退）來顯示所選擇的排檔。

SPEED（速度） 目前車輛的前進速度。

POSITION（名次） 在左邊的數字是您目前的名次，而右邊的數字則表示本次競賽一共有幾名選手參加。

LAPS（圈數） 在左邊的數字顯示您已經完成的圈數，而右邊的數字則表示本競賽所必須完成的總圈數。

FLAG WARNINGS（警告旗幟） 黃燈出現的時候，表示您目前所在區段有事故發生。

藍燈出現的時候，表示您已經落後一圈，並應該讓路給後方的領先車輛。

紅燈出現的時候，表示您接獲"黑旗警告"，應該接受"停車再開"（stop-go）的處罰。

LCD儀表板

在LCD儀表板中根據您所在的模式，來顯示不同的資訊。

◆ 按下 ENTER 鍵以便在不同的LCD模式中切換，LCD儀表板會出現在駕駛盤的中間，並只在駕駛艙攝影機觀點的時候出現。

計時賽（TIMING）

在練習、熱身、與資格賽中，將顯示以下資訊：

CURRENT （目前成績） 您目前跑一圈所需的時間。

SECTOR "X"（所在區段"X"） 您在目前區段中的最佳成績。"X"表示所選區段的號碼。

SPLIT（差距） 目前在最後一個計時區段中跑完一圈的成績，跟自己最佳成績的比較，

BEST（最佳成績） 目前區段中跑出最佳成績的時間與選手姓名。

在競賽過程中，將顯示以下的資訊：

CURRENT（目前成績） 您目前跑完一圈所需的時間。

DRIVER AHEAD（前方選手） 跟前方駕駛員的差距。

DRIVER BEHIND（後方選手） 跟後方駕駛員的差距。

BEST（最佳成績） 所創下最佳成績的時間與選手姓名。

策略

在策略模式中，LCD儀表板將顯示所有未解決的不同條件，以及在下一個維修站中您應該處理事件的摘要。

STOP/GO（停車再開） 在完成總圈數前，所必須執行的停車再開次數。

FUEL（油量） 在下一次進入維修站的時候，車輛所必須添加的油量。

TIRES（輪胎） 顯示在下一次進入維修站的時候是否必須換輪胎，如果是的話，還會包括所必須更換的輪胎種類。

WING（前翼） 在下一次進入維修站的時候，前翼所必須調整成為的角度。

DAMAGE（損害） 指示在下次進入維修站的時候是否必須維修損害。

◆ 使用LCD上/下/增加/減少控制（請參考第3頁的完整操作說明），來調整您的策略。

交通工具狀態

TIRE WEAR（輪胎磨損程度） 在每個輪胎旁邊的條狀顏色圖將標示出個別輪胎的磨損情況。綠色表示輪胎有一點或者沒有磨損；黃色表示輪胎已經磨損了；紅色則表示輪胎已經嚴重磨損。

TIRE TEMPERATURE（輪胎溫度） 所顯示的顏色表示相對應輪胎的溫度。粉紅色表示輪胎是冷的，紅色則表示輪胎處於適合競賽的溫度。

DAMAGE（損害） 黃色表示該元件已經受損，而紅色則表示該元件已經完全損壞。

FUEL（油量） 您目前油箱中所剩的油量，以及還可以跑多少圈的預估值。

PIT（維修站） 您預定下一次進入維修站所剩的圈數。

遊戲協助（ASSISTANCE）

這些圖示表示各類協助的設定情況（請參考第20頁的困難度）。

◆ 當圖示顏色越深的時候，所設定的協助等級便越高。（譯註：原文有點奇怪，請檢查）

遊戲模式

在〝駕駛學校〞（Driving School）中迎頭趕上吧，在〝測試之日〞（Test day）檢查您愛車的效能，然後在〝單一競賽〞（Race）模式中的認真競爭中考驗自己的技能，在〝冠軍賽〞（Championship）中讓自己的身心承受最大的折磨，或者在〝多玩者模式〞（Multiplayer）中進行面對面挑戰。無論您技巧等級的高低，《F1 2002》都替您準備了匹配的挑戰。

駕駛學校（DRIVING SCHOOL）

駕駛學校是您開始自己一次方程式賽車生涯的最佳場所，讓一名訓練有素的專家跟您講解規則，所以您不會每次都把自己的愛車撞得稀爛。

為了開始您的第一課：

1. 從主選單中，選擇您的玩者，以及〝駕駛學校〞（DRIVING SCHOOL）的遊戲模式，然後敲擊〝接受〞（ACCEPT）圖示。
2. 選擇一輛車，然後敲擊〝接受〞（ACCEPT）圖示；這時將出現選擇跑道（Select Circuit）畫面。
3. 選擇跑道然後敲擊〝接受〞（ACCEPT）圖示；這時將出現〝選擇測試〞（Select Test）畫面。
4. 敲擊其中一個可選擇的測試，然後敲擊〝接受〞（ACCEPT）圖示；請注意，您也可以從測試畫面中觀看您到目前為止的〝統計資料與獎賞〞（Statistics and Awards）。

敲擊本圖示可以觀看您目前用來進行測試的跑道。

5. 敲擊〝載入跑道〞（LOAD CIRCUIT）圖示；在經過一小段的載入程序之後，您的教練會展示針對目前課程所應該採取的正確策略。
6. 當您的教練完成展示之後，在畫面上將出現〝按空白鍵開始測試〞（'PRESS SPACE TO BEGIN TEST'）的提示語，當您按下 SPACEBAR 之後，您便將坐到練習車的前座，並取得該交通工具的完全控制權。

◆ 當您在指定的時間之內完成課程時，將一表現獲得金（Gold）、銀（Silver）或銅牌（Bronze）獎。

7. 當您越過終點線、或完成課程之後，您將得知自己是否通過測試，按下 SPACEBAR 可以進行測試。

◆ 按下 ESC 鍵可以回到簡報室（Briefing Room）。

駕駛學校輔助功能（DRIVING SCHOOL AIDS）

RACING LINE（競賽線）

在跑道上的各色線條，是用來標示正確競賽線用的。

紅線：紅色的競賽線表示您在什麼地方應該踩煞車，當紅色的色彩更加鮮明，您便應該更用力地踩下煞車；您應該在到達煞車點時，完全地踩下煞車，然後在通過煞車線頂點時放開，以避免將輪胎鎖死，以至於在進入彎道時失去控制。

綠線：綠色的競賽線表示您在什麼地方應該開始加速，當綠色的色彩更加鮮明，您應該更用力地採下油門；您應該在到達彎道頂點時開始平順地漸漸加速，以便不致打轉地快速前進。

BRAKING POINT（煞車點）

紅色的閃爍圓錐體是用來標示您在什麼地方應該開始煞車。

APEX POINT（頂點）

黃色的圓錐體用來表示每個彎道的頂點，您可以藉由以相同的距離通過每個圓錐體，而進行完美的過彎。

ACCELERATION POINT（加速點）

綠色閃爍的圓錐體，用來表示從該點起您應該開始加速。

測試之日（TEST DAY）

為了成功地完成跑道，您最好將賭注壓在完成課程上，而〝測試之日〞就是練習這些課程的最佳場所。

為了設定測試之日：

1. 〝測試之日〞（TEST DAY），然後敲擊〝接受〞（ACCEPT）圖示，這將叫出〝選擇跑道〞畫面。
2. 為了調整您進行測試時的氣候狀態，請敲擊〝競賽選項〞（SESSION OPTIONS）圖示來叫出天氣狀態，並從〝變幻無常〞（CHANGING WEATHER）、〝2002年賽季〞（2002 SEASON）、〝乾燥〞（DRY）、〝多雲〞（OVERCAST）、〝下雨〞（RAINING）、〝雨季〞（MONSOON）中選擇，並敲擊〝接受〞圖示進行下一步。

◆ 敲擊〝跑道地圖〞（CIRCUIT MAP）圖示來檢視跑道詳細資訊。

3. 選擇跑道，然後敲擊〝載入跑道〞圖示。在一小段載入程序之後，將在畫面上出現測試之日的競賽狀態，以顯示目前的競賽內容，而畫面的底部有〝離開跑道〞（Leave Circuit）、〝控制〞（Controls）、〝跑道地圖〞（Circuit Map）、〝統計資料〞（Statistics）、〝設定交通工具〞（Vehicle Setup）、〝結束競賽〞（Finish Session）、〝下一場競賽〞（Next Session）、與〝開始駕駛〞（Drive）等。

『圖示』請敲擊〝設定交通工具〞（VEHICLE SETUP，請參考第28頁）來調整車輛的設定或其他的圖示來觀看有關測試之日的其他觀點。

『圖示』請敲擊〝開始駕駛〞圖示進行進行下一步。

4. 一旦等您跑完幾圈，並對車輛與跑道感到熟悉之後，請按下ESC鍵回到競賽狀態的顯示畫面，以便觀看自己的最佳成績以及其他駕駛員的測試結果。
5. 敲擊〝開始駕駛〞圖示來回到跑道，或敲擊〝離開跑道〞（LEAVE CIRCUIT）來回到主選單。

◆ 為了展示某名駕駛員的各圈表現，請右擊該駕駛員的名稱，其中表現最優的一圈將以高亮度顯示。

單一競賽（RACE）

在競賽模式中，將您的技巧提升到另一個境界吧！在進行正式的競賽前，您將在這裡參加〝練習賽〞（Practice）、〝資格賽〞（Qualifying）、與〝熱身賽〞（Warm Up）。

為了設定競賽：

1. 從主選單中選擇您的選手與競賽（RACE）模式。
2. 敲擊〝接受〞（ACCEPT）圖示，這時將出現選擇跑道（Select Circuit）的畫面。
3. 選擇跑道之後，如果您想調整現行配置與天氣設定，請敲擊〝練習選項〞（SESSION OPTIONS）圖示。敲擊〝接受〞（ACCEPT）來開始競賽週末。
4. 在一小段載入的時間之後，將出現競賽的狀態資訊，包括所有參賽者在此競賽中的起始位置，您應該趁此機會了解跑道的哪些位置可能有危險，或該採取什麼行動；在本畫面的底部還有各類圖示，包括了：〝離開跑道〞（LEAVE CIRCUIT）、〝控制方式〞（CONTROLS）、〝跑道地圖〞（CIRCUIT MAP）、〝統計資料〞（STATISTICS）、〝設定交通工具〞（VEHICLE SETUP）、〝結束練習〞（FINISH SESSION）、〝下一場練習〞（NEXT SESSION）、與〝開始駕駛〞（DRIVE）。選擇〝開始駕駛〞以便開始競賽。

◆ 隨著時間的經過，其他駕駛員的紀錄也會陸續出現，當他們跑完幾圈之後，每名駕駛員的最佳成績都會出現在畫面上，讓您可以衡量一下自己的表現。

5. 想從跑道上結束競賽的話，請按ESC鍵回到顯示競賽狀態的畫面，然後敲擊〝結束練習〞（FINISH SESSION）圖示。這同時也將使其他駕駛員的最佳成績立刻顯示出來。
6. 敲擊〝下一場練習〞（NEXT SESSION）圖示可以展開下一場練習。您可以使用全部的四場訓練練習，讓自己的車輛對跑道有全盤的了解。
7. 為了快速進行競賽，請不斷敲擊〝下一場練習〞（NEXT SESSION）的圖示，直到練習的標題變更為〝競賽〞（Race），就可以敲擊〝駕駛〞（DRIVE）圖示開始了。
8. 您現在已經坐在自己車輛內的駕駛艙了，請注意燈號，等第五排的燈光亮起時，請按住啓動鈕〝/〞鍵不放，並利用加速器來做好開始競賽的準備，然後就可以等到所有五排的燈光都消失的時候放開啓動鈕，出發囉！

習賽（PRACTICE）

國際長距離賽車（Grand Prix）的前幾個賽程都是練習賽，等您駕駛過幾圈之後，按下ESC鍵可以回到練習狀態的顯示畫面，並跟其他競爭者比較一下自己的最佳成績，然後敲擊〝開始駕駛〞（DRIVE）回到跑道，而如果您想快點結束練習的話，可以敲擊〝結束練習〞（FINISH SESSION）圖示來結束練習，並使其他駕駛員的最佳成績立即產生。

資格賽（QUALIFYING）

等練習賽程結束之後，請敲擊〝下一場練習〞（NEXT SESSION）以便展開〝資格賽〞（Qualifying）；在資格賽中，每個駕駛員最多都只進行12圈，您在資格賽中的最佳成績將用來決定您在正式競賽中的起始位置，所以在本賽程中，請至少跑完一圈，以使自己取得較有利的位置。

熱身賽（WARM UP）

等資格賽程結束之後，敲擊〝下一場練習〞（NEXT SESSION）圖示將帶領您進行〝熱身賽〞（Warm Up），這是您在開始正式競賽之前，確定自己完全熟悉跑道的最後機會。

競賽（RACE）

等熱身賽結束之後，敲擊〝下一場練習〞（NEXT SESSION）圖示將帶領您開始賽；接下來，請敲擊〝開始駕駛〞以便開始。祝您好運！

F1-manual 7/15/2002 10:10 AM 頁面 18

冠軍賽（CHAMPIONSHIP）

這就是一次方程式賽車的完整面貌了，跟世界最頂尖駕駛員對抗，以表現出自己最佳能力的壓力，已經加諸在您身上了。

展開完整的賽季，將讓您看清楚這個世界所擁有的一切。

為了設定冠軍賽：

1. 從主選單中選擇您所設定的玩者與冠軍賽遊戲模式，然後敲擊〝接受〞（ACCEPT）圖示，在畫面上將出現冠軍賽摘要畫面。
2. 槍擊〝新賽季〞（NEW）圖示來客製化冠軍賽的規則（請參考第22頁〝規則〞），然後敲擊〝接受〞（ACCEPT）圖示。
3. 敲擊接受（ACCEPT）圖示以便在競賽前畫面中移動，以便獲得目前駕駛員與冠軍賽的排名狀態。
4. 在一小段載入過程之後，將出現練習狀態畫面；本功能與〝單一競賽〞模式中的狀態畫面完全相同（請參考第15頁的〝競賽〞）。

◆ 當競賽結束之後，競賽後階段將提供您關於駕駛員與冠軍賽的有用更新資訊。

5. 敲擊〝接受〞（ACCEPT）圖示，以便完成競賽後階段，然後重新進行全部的階段，來開始下一場比賽。

為了繼續一場已經存在的冠軍賽：

1. 從主選單中選擇您所設定的玩者與冠軍賽遊戲模式，然後敲擊〝接受〞（ACCEPT）圖示，在畫面上將出現冠軍賽摘要畫面。
2. 敲擊〝重新開始〞（RESUME）圖示。

注意：冠軍賽賽季的狀態將在您前往下一個練習或競賽的時候自動儲存；如果您是新手的話，請使用您的第一個冠軍賽賽季，隨著每場競賽來逐漸獲得所有跑道的經驗與進步，當您覺得自己可以勝任之後，可以在第二個賽季開始前，藉由調整困難度，以便在更少協助的情況下學習駕駛。

多人連線遊戲 (MULTIPLAYER)

透過架構於TCP/IP網路協定下的網路系統，您可以和由其他玩家操控的駕駛者進行賽車，當所有參賽玩家準備好進行遊戲後，先從中選出電腦配備最快的玩家充當連線主機(host)，之後，除了這個連線主機之外，其他玩家的電腦都會被視為加入主機以進行遊戲的終端機 (Client)。

架構連線主機 (HOSTING A MULTIPLAYER GAME)

將自己設定為連線主機(host)的步驟如下：

1. 在遊戲主選單中選擇您所設定的玩者並選擇進行多人連線遊戲(MULTIPLAYER)。
2. 敲擊〝接受〞（ACCEPT）圖示。螢幕將出現連線大廳 (Lobby)的畫面。
3. 點選大廳畫面下方的〝開新遊戲〞 (CREATE) 圖示。
4. 輸入你這場比賽取的名稱，，並敲擊〝接受〞（ACCEPT）圖示。然後進入跑道選擇畫面。

◆ 要設定任何一場比賽的天候，先敲擊〝比賽選項〞（SESSION OPTIONS）圖示，然後在敲擊〝接受〞（ACCEPT）圖示之前，先敲擊天候 (Weather Conditions)旁的箭頭符號。天候可以設定為不斷變化的 (CHANGING WEATHER)、

2002年賽季氣候 (2002 SEASON)、乾燥的(DRY)、多雲的(OVERCAST)、雨天(RAINING)，或是雨季型氣候 (MONSOON)。

5. 敲擊〝讀取跑道〞（LOAD CIRCUIT）圖示以決定本比賽的跑道。
6. 自訂多人連線遊戲的比賽規則 (請參考第22頁的比賽規則)，並敲擊 〝載入跑道〞 （LOAD CIRCUIT），讀取完畢後， 螢幕會顯現比賽狀況畫面 (請參考第19頁的比賽狀況畫面).

注意：其他玩家在在主機玩家設定完成到比賽狀況畫面出現之前，均無法加入此連線比賽。

加入多人連線遊戲(JOIN A MULTIPLAYER GAME)

要加入一場多人連線遊戲(成為連線遊戲的終端機)，請參考以下步驟：

1. 在遊戲主選單中選擇您所設定的玩者並選擇進行多人連線遊戲(MULTIPLAYER)。
2. 敲擊〝接受〞（ACCEPT）圖示。螢幕將出現連線大廳(Lobby)的畫面。
3. 敲擊大廳畫面中的箭頭符號，將您的比賽更新清單型態設定為區域網路(LAN)或網際網路(INTERNET)。
4. 由畫面上方的比賽清單中挑一個您想加入的比賽並敲擊〝加入〞（JOIN）圖示，**之後螢幕會顯現比賽狀況畫面**。

加入私人連線遊戲：:

◆ 要想加入一場私人的連線遊戲比賽，您必需先知道那場比賽的連線主機的網路IP位址。

1. 敲擊〝新增比賽〞（ADD GAME）圖示，之後輸入連線主機的IP位址並敲擊〝接受〞（ACCEPT）圖示。螢幕將出現連線大廳(Lobby)的畫面。表示你已找到這場比賽且它將被顯示在比賽更新清單的最上方。
2. 選取這場比賽的名字，並敲擊〝加入〞（JOIN）圖示以加入遊戲。

多人比賽狀況顯示畫面

在多人連線遊戲中，多人比賽狀況顯示畫面在每場比賽開始前扮演玩家之間的溝通中心。

◆ 現在所有參加比賽的玩家的清單會被顯示在畫面的主要區域。

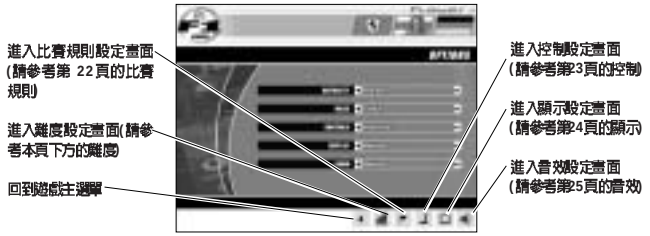
◆ 連線主機的比賽狀況顯示畫面中包含了離開跑道(LEAVE CIRCUIT)、控制(CONTROLS)、更換跑道 (CHANGE CIRCUIT)、車輛設定 (VEHICLE SETUP)、聊天(CHAT)、踢除玩家 (BOOT PLAYERS)、進行下一場比賽 (NEXT SESSION) ，及開始駕駛 (DRIVE) 等圖示。

◆ 各終端機前的玩家的比賽狀況顯示畫面中則包含離開跑道(LEAVE CIRCUIT)、控制 (CONTROLS)、車輛設定 (VEHICLE SETUP)、聊天 (CHAT)、比賽規則 (RULES)、難度 (已由連線主機設定好) ，及開始駕駛 (DRIVE)等圖示。

◆ 敲擊畫面下方的〝聊天〞（CHAT）圖示，可以在比賽正式開始前傳送訊息給其他玩家， 在下方對話長條中輸入您想說的話並按下 ENTER 鍵，畫面上方就會出現您剛剛輸入的文字。

選項畫面

敲擊在遊戲主選單下方的〝選項〞（OPTIONS）圖示以進入選項畫面。您可以在此調整遊戲的難度、比賽規則、控制、顯示及音效設定。



注意： 若任何選項是以紅字顯示，即表示它被設定為高於您的電腦所能展現的最佳效能，為避免影響遊戲的順暢，建議您在碰到這種情形時將設定的等級調低。

難度

您可在選項畫面中選擇遊戲的難度等級—初學者(BEGINNER)、略有經驗者(NOVICE)、中等(INTERMEDIATE)、職業級(PROFESSIONAL)，或最難的老鳥級(VETERAN)。此外，也可以藉由敲擊選項畫面下方的〝難度〞(Difficulty)圖示來進行以下幾種更細部的難度調整：

方向盤輔助(STEERING ASSISTANCE) — 關閉(OFF)/少(LOW)/多(HIGH)

提供過彎時的方向盤操作輔助。

反向鎖輔助(OPPOSITE LOCK ASSISTANCE)—關閉(OFF)/開啓(ON)

當駕車後輪打滑時，提供反向鎖功能幫助駕車回到正常方位。

煞車點(BRAKING POINT)— 關閉(OFF)/少(LOW)/多(HIGH)

提供何時應該踩煞車的寶貴建議。

安定性輔助(STABILITY ASSISTANCE)—關閉(OFF)/少(LOW)/多(HIGH)

增強駕車的安定性，特別是高速過彎時的需求。

快速復原(SPIN RECOVERY)—關閉 (OFF)/少(LOW)/多(HIGH)

讓您的駕車在碰撞後能儘快回到跑道上.

無敵(INVULNERABILITY)—關閉(OFF)/開啓(ON)

當開啓此功能時，駕車將不會因碰撞而產生任何損壞。

自動排檔(AUTO SHIFTING)—關閉(OFF)/開啓(ON)

當開啓此功能時，加速或煞車時，您的駕車會自動切換其變速排檔。

牽引力控制(TRACTION CONTROL)—關閉(OFF)/少(LOW)/多(HIGH)

防止當油門踩過猛時可能造成的輪胎高速磨擦損傷。

EA tip: 當本功能設定為多(HIGH)時，低速行進中，按住牽引力控制鍵不放，可以解除車身打圈的狀態。

防鎖死煞車(ANTI-LOCK BRAKES)—關閉(OFF)/少(LOW)/多(HIGH)

本功能可防止煞車時輪胎鎖死

休息線輔助(PIT LANE ASSISTANCE)—關閉(OFF)/開啓(ON)

當開啓本功能時，駕車會自動開進及駛離休息線，並遵守任何相關的規則和限制。

離合器輔助(CLUTCH ASSISTANCE)—關閉 (OFF)/開啓(ON)

當開啓本功能時，離合器將自動被使用，以防止駕車失速。

自動倒車(AUTOMATIC REVERSE)—關閉(OFF)/開啓(ON)

當開啓本功能時，若駕車正在停止狀態，則煞車鍵的功能將自動被設定同倒車鍵的功能。

損傷計算(DAMAGE MULTIPLIER)— 從20%到100%，預設值為 100%

增加或減少每次撞車時所造成的車體傷害程度。

電腦對手智能強度(AI DRIVERS STRENGTH)—從70%到120% ，預設值為 80%

強化或弱化電腦賽車手的人工智能，以配合您本身的操作技巧程度。

電腦對手企圖心(AI DRIVERS AGGRESSION)—從0到100%，預設值為 25%

增加或減低電腦賽車手企圖超車的可能性。

比賽規則(RULES)

在選項畫面中選擇寬鬆規則(CASUAL) 或2002年賽季正式規則(2002 SEASON Rules)。若要自訂細部規則，請敲擊畫面下方的"比賽規則" (RULES)圖示 。

標準規則(FLAG RULES)—關閉(OFF)/開啓(ON)

決定是否採用真正的一級方程式賽車規則

油耗(FUEL USAGE)—關閉 (OFF)/正常(NORMAL)/二至七倍(X2)(X3)(X4)(X5)(X6)(X7)

設定油料的消耗程度，可設定範圍從完全不耗油到真實一級方程式賽車的七倍油耗量。

輪胎磨損(TIRE WEAR)—關閉 (OFF)/正常(NORMAL)/二至七倍(X2)(X3)(X4)(X5)(X6)(X7)

設定輪胎的磨損速度，可設定範圍從完全不磨損到真實一級方程式賽車的七倍磨損率。

機械故障率(MECHANICAL FAILURES)—關閉 (OFF)/正常(NORMAL)/一定時間故障(TIME SCALED)/2002年賽季故障率(2002 SEASON) 設定車體機械的故帳發生機率。

測試之日記錄(PRIVATE TEST DAYS)—關閉(OFF)/開啓(ON)

開啓本功能讓您能記錄您在測試之日模式(Test Day mode)下的表現。

電腦參賽者數目(NUMBER OF AI DRIVERS) —從0到21 個

設定其他參賽者的數目(您也可以在真實模式設定選項中為冠軍模式設定參賽者的數目)。

賽前準備位置(RACE GRID POSITION)—隨機(RANDOM)/1-22/2002年賽季(SEASON 2002)

設定您在比賽時的起跑位置。

賽程長度(RACE LENGTH)—從5%到100%

可設定相對於預設賽道圈數的百分比做為自訂的賽程。

注意： 如果重新設定的賽程圈數小於3圈，則電腦會自動將賽程設定為3圈，也就是說，每場比賽都至少要跑3圈。

控制

在選項畫面中選擇一種控制型態—鍵盤 (KEYBOARD)、操縱器1(CONTROLLER 1)、操縱器2 (CONTROLLER 2)，接著敲擊畫面下方的〝控制〞 (CONTROLS)圖示來調整目前的設定。

控制鍵指定(CONTROLLER ASSIGNMENTS)

要重新定義任何控制按鍵，請敲擊任何你想重新定義的功能並按下你要指定給此功能的對應按鍵 (按〝S〞則可以讓此功能無對應按鍵)。

控制器靈敏度(CONTROLLER RATES)

利用此畫面將您的輸入設備的靈敏度最佳化：

數位式方向盤靈敏度(DIGITAL STEERING RATE)—由10%到100% ，預設值為20%

調整您的數位式方向盤的靈敏度。

數位式油門靈敏度(DIGITAL THROTTLE RATE) —由10%到100% ，預設值為50%

調整您的數位式油門的靈敏度 。

數位式煞車器靈敏度(DIGITAL BRAKE RATE) —由10%到100% ，預設值為 50%

調整您的數位式煞車器的靈敏度。

數位式離合器靈敏度(DIGITAL CLUTCH RATE) —由10%到100% ，預設值為 20%

調整您的數位式離合器的靈敏度。

高速下反應靈敏度(SPEED SENSITIVITY) —由0%到100% ，預設值為75%

調高或調低當駕車處於高速移動時，對於各種輸入的靈敏度。

操縱器1/操縱器2畫面(CONTROLLER 1/CONTROLLER 2 SCREENS)

針對那些想要更進一步掌控其操縱器的進階玩家們，在這個畫面可就每個不同的座標軸進行靈敏度(Sensitivity)及無反應區域(Deadzone)的調整(此部份的設定會取代原先一般的設定)。

◆ 您也可以鎖定靈敏度或無反應區域的選項來進行全部座標軸的靈敏度或無反應區域的調整。

力回饋設定畫面(FORCE FEEDBACK SCREEN)

若您有使用具力回饋的操縱器，可以此進行最佳化設定：

力回饋操縱器種類(FORCE FEEDBACK TYPE)—從無(NONE)、方向盤(WHEEL)、大型搖桿(JOYSTICK)，或搖控器(GAMEPAD)中選擇符合的類型。

力回饋效果(FORCE FEEDBACK EFFECTS)—從無(OFF)、 少(LOW)、中等 (MEDIUM)、多(HIGH) 或全部(FULL)中選擇。

力回饋力量大小(FORCE FEEDBACK STRENGTH)—可從負100%到正100%中選擇您喜歡的力道。

顯示(DISPLAY)

在選項畫面中選擇遊戲畫面顯示的細緻程度—低 (LOW)、中等(MEDIUM)、高(HIGH)或全部 (FULL)

或是敲擊畫面下方的〝顯示〞(Display)圖示以進行更細部的顯示設定。

世界(WORLD)

跑道(CIRCUIT DETAIL)—低 (LOW)/中等(MEDIUM)/高(HIGH)/全部(FULL)

設定跑道描繪的真實程度

玩家座車(PLAYER VEHICLE DETAIL) —低 (LOW)/中等(MEDIUM)/高(HIGH)/全部(FULL)

設定您的座車模型描繪的真實程度。.

車輛光影變化(VEHICLE LIGHTING EFFECTS)—關閉 (OFF)/低(LOW)/高(HIGH)

設定車輛光影變化效果的真實程度。

陰影(SHADOWS)—**關閉** (OFF)/低(LOW)/中等(MEDIUM)/高(HIGH)

設定陰影效果的真實程度。

其他車輛(OTHER VEHICLES DETAIL) —低 (LOW)/中等(MEDIUM)/高(HIGH)/全部(FULL)

設定其他玩家車輛模型描繪的真實程度。

圖像品質(IMAGE QUALITY) —低 (LOW)/中等(MEDIUM)/高(HIGH)/全部(FULL)

設定圖像播放的品質。

特效(SPECIAL EFFECTS)—關閉(OFF)/低 (LOW)/中等(MEDIUM)/高

(HIGH)/全部(FULL)

設定特效的多寡程度 (如各種標示、煙、灰塵等)

修護站人員動畫(PIT CREW ANIMATIONS) —低 (LOW)/中等(MEDIUM)/高(HIGH)

設定修護站人員的動作真實程度。

駕駛艙(COCKPIT)

預設視角 (Defult View)—(TV COCKPIT / COCKPIT / NOSE / SWINGMAN)

選擇您喜歡的視角進行遊戲

鏡面(MIRRORS) —關閉 (OFF)/開啓(ON)

開啓本功能可顯示全部的鏡面。

其他(MISCELLANEOUS)

動畫(MOVIES) —關閉 (OFF)/開啓(ON)

決定是否有撥放動畫。

訊息中心(MESSAGE CENTER) —關閉 (OFF)/開啓(ON)

打開或關閉遊戲內的訊息。

抬頭顯示幕(HEADS UP DISPLAY) —關閉 (OFF)/開啓(ON)

打開本功能可在比賽時將比賽的資訊顯示在螢幕的上方區域。

廣播重疊(BROADCAST OVERLAYS) —關閉 (OFF)/開啓(ON)

打開電視面板，可即時顯示比賽目前的資訊，如位置、圈數等等。

速度顯示(SPEED INDICATOR)— 公里時速(KPH)/英哩時速(MPH)

可選擇採用公里時速或英哩時速作為速度顯示的單位。

音效(AUDIO)

您可在選項畫面中選擇遊戲音效的多寡程度—少(LOW)/中等(MEDIUM)/多(HIGH)，或是敲擊在畫面下方的〝音效〞(AUDIO) 圖示以自訂遊戲音效。您可在此調整音樂的音量、聲音特效、引擎聲、說話聲等，也可以增減說話的內容多寡。

重播(REPLAYS)

敲擊遊戲主選單畫面下方的〝重播〞(REPLAYS) 圖示，可播放之前儲存的比賽過程，並調整各種重播的相關選項。

注意： 我們建議您，在開始錄製重播帶前，準備至少500MB的硬碟空間。

錄製重播帶(RECORD REPLAYS)—關閉 (OFF)/開啓(ON)

決定是否要將您比賽的實況錄影下來。

重播傳真度(REPLAY FIDELITY)—最低 (MINIMUM)/低(LOW)/中等(MEDIUM)/高(HIGH)/全部(FULL)

設定重播實的畫面精細程度 (較高的傳真度將會增加處理的時間和硬碟空間的消耗量)。

錄製最佳的一圈(RECORD HOT LAPS) —關閉 (OFF)/開啓(ON)

決定是否要將您最快的一圈錄製下來。

立刻重播(INSTANT REPLAY)— 從10秒到180秒(預設值為15秒)

設定當立刻重播被啓動時的重播秒數。

◆ 要觀賞一段重播畫面，從播放清單中選擇它之後敲擊畫面下方的〝播放〞(PLAY) 圖示。經過一小段讀取時間之後，重播室畫面將會出現。下面為您說明重播室畫面中各圖示之功用。

跳到本段重播帶的開始處。

倒轉播放本重播帶。按兩次本按鈕則啓動兩倍速倒轉監看。

在現在的位置停止播放。

播放重播帶。

邊放邊看重播帶，按二次本按鈕則進入兩倍速快轉監看。

跳到本重播帶的結尾。

跳到下一輛車的視點。

將本重播操作面板最大化或最小化。

除上述功能外，在最小化的重播室視點中，您可以在重播帶中加入"定位點"(bookmarks)，這個功能讓您得以任意游走於各關鍵時刻中。

加入一個定位點。

刪除您最後增加的定位點。

刪除所有的定位點。

跳到下一個定位點。

注意：您無法在最大化視點下增加定位點。

設定交通工具

調整您車輛的設定，使它針對您在每一個跑道中的獨特駕駛方式最佳化，可以增進您的駕駛成績。設定您車輛過程並非完全地科學化，許多人會有自己的偏好，您所作的每項調整其實都是妥協－每項設定都會影響另一項設定的表現，而且您期待所獲得的協助，通常都會帶來相當對立的影響，關鍵就是不斷的實驗，直到您找到真正可以為您發揮效能的設定為止。

設定交通工具教學程式

請跟著以下簡短的教學指引來對如何正確地設定一次方程式賽車有個初步的認識。

為了開始教學程式：

1. 從主選單中選擇"測試之日"（TEST DAY） 並敲擊"接受"（ACCEPT）圖示，這時將出現選擇跑道的畫面。
2. 選擇"AUSTRIA, A1-RING"並敲擊 "接受"（ACCEPT）圖示，在一小段的載入程序之後，在螢幕上將顯示練習狀態畫面。
3. 敲擊畫面底部的"設定交通工具"（VEHICLE SETUP）圖示，這實在螢幕上將出現交通工具設定畫面。

交通工具設定畫面

從這裡，您可以對交通工具的設定進行全方位的調整，諸如Downforce Priority、平衡、`駕駛性能、與齒輪比例等。為了改變以上項目，請敲擊並將相對應的滑動鈕網您希望的特色端移動，請注意在您進行調整的時候，預估最高車行速度（Estimated Top Speed）、預估轉彎速度（Est. Cornering）、預估加速力（Est. Acceleration）等，都會隨之改變。

◆ 敲擊"進階設定"（ADVANCED SETUP）圖示來叫出下列畫面，有關進一步資訊，請參考第32右的進階交通工具設定。

策略（STRATEGY）

調整輪胎（Tires）、起始油量（Starting Fuel）、停止次數（Number of Stops）與您設定停止次數時要進行的圈數。

齒輪（GEARING）

調整一檔到七檔，以及最終檔、倒退檔的齒輪比例。

注意：某些車輛並沒有七檔。

機器與空氣力學設定（MECHANICAL AND AERO CONFIG）

調整煞車片大小（Brake Duct Size）、引擎轉速限制（Engine Rev Limit）、散熱器大小（Radiator Size）、方向盤鎖（Steering Lock）、差動齒輪鎖（Differential Lock）、前後翼（Front and Rear Wings）、前後防翻車保護桿（Front and Rear Anti- Roll Bars）、重量分配（Weight Distribution）、與煞車控制（Brake Bias）。

輪胎壓力與弧度（TIRE PRESSURE AND CAMBER）

改變您交通工具的車輪弧度與輪胎壓力，另外包括了前後輪的Toe In。

彈簧與車身高度（SPRINGS AND RIDE HEIGHT）

調整車輛高度、Packers，以及每顆車輪的彈簧比例（Spring Rate）。

撞擊阻尼（BUMP DAMPING）

改變快速撞擊（Fast Bump）與慢速撞擊（Slow Bump）的阻尼。

回彈阻尼（REBOUND DAMPING）

調整快速回彈（Fast REBOUND）與慢速回彈（Slow REBOUND）的設定阻尼。

◆ 輪胎壓力與弧度、彈簧與車身高度、撞擊阻尼、彈回阻尼Tire都有一個稱為〝對稱〞（Symmetrical）的選項，當設定為〝是〞（Yes）的時候，所有的設定都會直接一同套用到四個輪胎上。

4. 回到交通工具的設定畫面，並確定Downforce Priority的滑動鈕在最左邊（速度Speed），且齒輪比例的滑動鈕設定在最右邊（速度Speed）。
5. 敲擊設定交通工具（VEHICLE SETUP）圖示，然後敲擊〝儲存〞（SAVE）圖示，將您目前的設定儲存為〝STAGE 1〞。
6. 敲擊〝上一頁〞（BACK）圖示，以便回到練習狀態顯示畫面，然後敲擊〝開始駕駛〞（DRIVE）圖示以便開始。按下〝P〞件可以在閱讀下列說明的時候暫停一段時間：

阻流與下壓力（DRAG AND DOWNFORCE）

為了使每輛車子對各個跑道進行最佳化，您必須建立的第一件事就是對該跑道進行下壓力優先權設定（Downforce Priority）。優先權（Downforce）是一種用來推動車子往下的力量，進而增強抓地力；增加前後擾流翼的設定是加強下壓力的最簡單方法。

◆ 很不幸的，增加前後擾流翼的設定也會增加阻流（drag），阻流是由空氣力學或機械力學所產生、妨礙車輛向前進的阻力，在這個範例中，前後擾流翼的設定是空氣力學的裝置，因此由於設計的原理，將會產生阻流。

◆ 下壓力可用來增加轉彎速度，而阻流會降低直線前進的速度，這兩項都是競賽必須的基礎，所以必須在這些因素間找出最佳的平衡點，目前來說，您的前後擾流翼設定為最低，而第七級齒輪的設定為最長。

7. 按下〝P〞鍵來繼續遊戲，然後駕駛幾圈A1-Ring的跑道，別忘了注意當您切入最長直線的煞車點時，自己的最高速度與每分鐘轉速間（RPM）的關係。

◆ 駕駛過幾圈之後，您應該發現引擎從來都不會到達最高轉速（例如，在進七檔時，數位RPM的儀表板從來不會出現紅燈）。

◆ 一輛好車應該允許引擎在到達最長直線的煞車點前差不多三百公尺的位置，每分鐘的轉速就可以到達最大值，正因為您並未調整發揮出引擎的最大潛力，因此無法達到可能的最快速度。

◆ 既然我們已經將前後擾流翼的長度設定為最短，我們可以了解阻流在此並非影響到達最大RPM轉速的關鍵，所以我們可以安全地推論我們的第七檔齒輪太長了。

8. 按下ESC鍵來回到練習狀態顯示畫面，然後敲擊畫面底部的〝設定交通工具〞（VEHICLE SETUP）。
9. 將齒輪比例的滑動鈕往中間移動，接著將齒輪往直線加速的方向移動。

注意：您通常需要以較小的單位移動滑動鈕才可以找出最佳的平衡，但現在我們以示範改變的影響為主。

10. 調整好齒輪比例之後，現在回到練習狀態顯示畫面，敲擊〝開始駕駛〞圖示，並多跑完幾圈A1-Ring，同時注意一下您在自己到達最長直線的煞車點前的最高速度與RPM，您現在應該發現引擎的轉速會比之前快上許多。

◆ 藉由調整單一因素，您可以找出可以讓自己跑得更快的方法，繼續調整齒輪比例，直到您可以讓引擎在最長直線前方三百公尺就達到引擎最高轉速的設定。

◆ 既然已經找到最高速限了，您便完成對任何跑道建立下壓力優先權的第一步驟。

11. 現在將您的交通工具儲存為〝STAGE 2〞。

◆ 下一步則是將下壓力優先權往Grip移動，直到阻流的大小開始限制您汽車的最大速度為止。

12. 再叫出一次交通工具的設定畫面，並將下壓力優先權的滑動鈕移到中間，然後將比例往Grip移動。

◆ 像之前一樣在同一個跑道中跑上幾圈，並重複上面的步驟，緩緩地藉由增加Grip來提高下壓力優先權，直到您的車輛無法達成之前的最高速度為止，這個時候，您應該找到了下壓力將成為加重阻流，並影響最高速度的關鍵點。

13. 將您的交通工具設定儲存為〝STAGE 3〞。

14. 不斷地親身感受改變的影響，按順序載入每一個設定，並用每一個設定駕駛幾圈，且注意自己所達成的成績。

◆ 一般來說，在這個時候，大部分的駕駛員應該都可以用〝STAGE 3〞的設定來跑出他們的最佳成績，如果您用〝STAGE 1〞或〝STAGE 2〞的設定成績反而比較理想，您現在應該增加〝Grip〞的比例，來看看額外的下壓力是否可以繼續增加您的最佳成績，這條A1-Ring跑道是個很典型的跑道，因為並沒有快彎、大彎或很長的直線。

◆ 一旦您將交通工具的設定最佳化之後，您或許會希望將這個設定為所選擇的跑道儲存起來，為此，請以高亮度選擇儲存設定，然後敲擊〝指定為我的最愛〞（ASSIGN AS FAVORITE）的圖示。

◆ 除了前翼、後翼、與齒輪是車輛設定的主要關鍵要素之外，其他還有很多可以調整的項目，各位可以藉由自己的喜好來找出更個人化的平衡效果。

◆ 當後輪失去抓地力，導致後方漂浮、有打轉傾向時，稱為〝轉向過度〞（Oversteer）。

◆ 當前輪失去抓地力，導致前端往前傾，車輛不受控制的時候，則稱〝轉向不足〞（Understeer）。

軟體著作授權合約

本授權合約規定貴用戶於使用美商藝電股份有限公司(下稱本公司)軟體相關產品(包括，但不僅限於套裝軟體中的電腦程式、其更改程式、相關媒介物。書面資料以及線上或電子文件)時應遵守之事項.貴用戶安裝，複製或以其他方式使用軟體產品，即表示同意接受本授權合約規定之拘束。

本軟體產品受中華民國著作權法、國際著作權條約以及其他智慧財產權之法律及國際間著作權相互保障條約之保護。本軟體產品僅系授權使用，而非販賣壟斷。所有在本授權書中未明文授與使用者的權利，均歸本公司所有。

同意使用項目

1 將軟體造入單人使用環境下的電腦。工作站中的隨機存取記憶體(RAM)，或其代替記憶體，並使用本軟體。

2 將本軟體載入永久儲存裝置，如硬碟。

3 於法律許可範圍內經本公司以書面同意下，軟體產品與其任何複製之所有權，其中包括但不限於著作權，均屬本公司所有。

禁止使用項目

1 除得依著作權法合法複製軟體產品外，禁止任何未經許可之複製。

2 禁止於網路上多使用者環境下使用軟體產品.但以取得各終端機使用授權之多人使使用版本不在此限。

3 禁止未經本公司書面同意授權之出售、出租、出借、散佈及公開展示，或其他足以侵害本公司之行為。

4 禁止就軟體產品進行還原工程(Reverse Engineering)、解編(Decompilation)、反向組譯(Disassemble)或任何更改原始程式或系統上的鎖定與解除鎖定之行為。

5 禁止未經本公司授權同意就軟體產品所做任何形式之複製，重製及翻譯。

6 禁止刪除、更改、遮蓋、移動軟體產品及所有複製上之任何著作權及商標展示。

產品責任範圍

1 自本產品購買日起(憑發票或收據)三個月的產品保固期內，本公司將免費維修在自然使用下所發生的損壞。但因人為因素、天然災害所致之損壞則非為產品保固範圍，本公司亦不負因而產生之損害賠償責任。

2 於相關法律所允許的最大範圍內，本公司對於使用或不能使用本軟體產品所發生之特別、附隨、間接或衍生之損害(包括但不限於營業利潤之損失、業務中斷、商業資訊之損失或其他金錢損失)不負任何損害賠償責任。

3 軟體產品和任何相關文件只以「現狀」提供，並不附帶任何明示或默許之保證，包括但不限於默許之保證或適售性。適合某一特定用途或不侵權之擔保。使用或操作軟體產品所導致之所有風險，必須由使用者自行負擔。

其他事項

1 如違反本授權合約之規定或條件，本公司得終止本授權合約且不影響其所擁有之其他權利，並得依一切相關法律請求損害賠償。屆時貴用戶必須銷毀所有軟體產品之複製品。

2 本軟體授權合約中有任何不具法律效力，並不可強制執行時，將不影響其他項目的有效性，以及法律上的執行效率。

3 本軟體及遊戲手冊所提到非為本公司註冊商標之商標，相關著作權標的物等均為各該公司所有，註冊商標、著作權所有請勿侵犯。

客戶服務與技術支援

對於造成您遊戲經驗的不便我們至上最誠摯的歉意。遊戲手冊中若有部分譯名與實際操作有所出入，將以遊戲內容為主，請消費者見諒。

安裝過程中的常見問題

問：安裝到一半時發生錯誤該如何解決？

答：若您無法順利安裝，最便捷的方法是馬上到經銷處進行更換，或寫明詳細情況，直接將產品寄回本公司，憑一個月內發票我們會免費為您更換。為方便作業，來信請務必寫清楚寄件者姓名、住址、聯絡電話。換片申請服務表格可至本公司網站「客戶服務」專區上下載。

解決問題DIY

若您可安裝過程一切順利，但執行時遭遇困難，下列方法可排除大部分的問題：

1.請確定你的電腦目前的配備可以執行其他的遊戲。(請參閱遊戲外盒說明的最低需求)

2.請更新顯示卡的驅動程式至最新版本，如您對更新過程有任何疑問請洽您的顯示卡製造商。

3.關掉不必要的常駐程式，如防毒等軟體程式。

4.請試著關閉電腦，重新啓動再試看看。

5.移除本遊戲再安裝，也許是因為不正常的安裝所引起的問題。

6.請不要更改預設的目錄路徑。

7.重整硬碟，也許剛好安裝的檔案放在壞軌上，因而啓動失敗。

8.確定你有放入遊戲光碟，並且稍待一會，等光碟放置妥當再執行遊戲。

9.其他常見的問題可在本公司技術問答網頁上迅速的查詢到，請多利用以節省您寶貴的時間。

網址為http://www.ea.com.tw

與我們聯絡

若上述方法您都試過仍無法排除問題，您可以利用下列方式與我們聯絡，建議您可以的話盡量以傳真或是電子郵件詳細敘述您所發生的情形，如此我們才可以找尋相關技術支援資料庫以解決您的問題。

有關遊戲進行之任何提示、攻略、指導、作弊密碼、非本公司所製作的修補檔，

恕本公司無法提供。為方便問題的處理，來信或來電詢問時，請務必明列以下事項：

(1).您的身分證字號，我們需先查詢您是否在本公司網頁上註冊本產品，若您尚未註冊，請告知我們您的線上註冊序號(位於遊戲手冊末頁)。若您沒有此線上註冊序號，恕無法提供服務。

(2).執行遊戲的電腦配備：CPU、硬碟剩餘空間、記憶體、顯示卡記憶體及名稱、音效卡、光碟機的倍速、是否有一台以上的光碟機、是否有安裝虛擬光碟機。

(3). 諮詢的遊戲名稱。

(4). 詳述遊戲安裝或執行時所發生的狀況，若有錯誤訊息最好也抄下來給我們。（請務必詳細紀錄，如有任何錯誤訊息請一併抄錄，若只說遊戲無法執行，技術人員無法幫您判斷問題。）

(5). 您的e-mail(可正確寄達的)或聯絡電話

(6). 如果是同一遊戲的第二次訊問，請保留前次回覆的內文或再次說明，好方便客服人員清楚了解你的狀況。

特別注意: 如您不清楚您的電腦硬體狀況請洽詢您的電腦販賣公司或製造商。使用電腦硬體驅動程式發生問題，需要任何進一步服務時，請洽提供驅動程式的廠商或是您的電腦販售的公司，本公司無法為其他硬體廠商所提供的程式負責。

美商藝電台灣分公司

地址:臺北市信義區110基隆路二段39巷8弄16號

中文首頁:http://www.ea.com.tw (請多利用本站「技術問答」討論區)

技術服務電子郵件:twsupport@ea.com

技術諮詢網頁:http://www.ea.com.tw/products/products_faq.asp

技術諮詢電話:(02)2739-1937

(服務時間:週一至週五，早上九點半至下午六點，例假日除外)

技術諮詢傳真:(02)2739-6818

特別注意: 若您有攻略方面問題可至本公司網站討論區或該遊戲專屬網站上查詢，本公司技術諮詢專線和電子郵件信箱並不提供攻略方面的諮詢與討論，謝謝您的配合！

使用者換片、申請補發序號及遊戲手冊相關辦法

第一條: 凡欲換片、補發序號或手冊者，請先至本公司網站上註冊產品。若您已是本站會員直接註冊產品即可；若您還未註冊為本站會員請先註冊成為會員，再註冊遊戲手冊末頁的網站產品註冊序號。未註冊產品者，恕無法提供下列所有服務。

第二條: 購買的商品若發現瑕疵，導致無法正常安裝時，最便捷的方法是馬上到經銷處進行更換，或憑一個月內發票（以郵戳為憑）寫明故障原因，直接將產品寄回本公司，我們會免費幫您更換。

第三條: 因人為刮傷而須換片服務者，每片更換之費用為新台幣二百元整。請上本公司網站客戶服務專欄下載「換片服務表單」，將表格列印下來並填寫完畢。將光碟片用厚紙片妥善包裝好，並寫清楚故障原因，連同工本費與「換片服務表單」一併以掛號方式寄回本公司客服部。

第四條: 安裝遊戲時，若發生光碟機刮片之情形，於購買7天內憑發票將光碟郵寄至本公司更換（以郵戳為憑），本公司將免費為您換片，但一人以一次為限。請上本公司網站客戶服務專欄下載「換片服務表單」，將表格列印下來並填寫完畢。連同光碟片與「換片服務表單」一併以掛號方式寄回本公司客服部。

第五條: 遺失遊戲安裝序號者，申請補發序號之手續費用為新台幣二百元整，請上本公司網站客戶服務專欄下載「補發序號服務表單」，將表格列印下來並填寫完畢。需附上原版遊戲光碟以茲憑證，連同工本費與「補發序號服務表單」一併以掛號方式寄回本公司客服部。光碟片請用厚紙片妥善包裝好，以免郵寄過程損壞。

第六條: 遺失遊戲手冊者，申請補發手冊之手續費用為新台幣一百元整，且需附上原版遊戲光碟以茲憑證，將光碟片用厚紙片妥善包裝好，以掛號方式寄回本公司客服部。

第七條: 以上所有申請手續，當確定情況屬須付費更換時，未附足夠工本費，恕不受理。來信請務必註明您的身分證自號(查詢產品註冊用)、姓名、地址聯絡、電話、申請需求。收到您的來信後，經審核符合資格者，我們會在七天內完成寄出的動作。海外地區請附足夠之回郵郵資，謝謝您的合作！

「換片服務表單」與「補發序號服務表單」下載處:

http://www.ea.com.tw/support/default.asp

特別注意: 部分遊戲光碟或序號、遊戲手冊因年代久遠，公司內已無存貨，因此您要換片或申請補發序號時請務必先以email或電話查詢是否有現貨供應玩家支付工本費更換遊戲光碟，以免耽誤您寶貴的時間。若您遺失光碟，恕不提供補發，請您妥善保管。

造成您不便之處，敬請見諒！